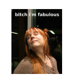
[NOTATIONS] Nomenclature pour les tricks en 1P1H

Modérateurs : fel2fram, Lindor



4 messages • Page **1** sur **1**


Lindor
Pen Spinnerette - 2 avertissements

[NOTATIONS] Nomenclature pour les tricks en 1P1H

dim. 9 nov. 2008 19:31

PROPOSITION DE NOMENCLATURE :

GROUPE DE TRICKS : 1P1H TRICKS

Famille de tricks : charges, pass et sonics
(en sachant bien que le sonic est un enchaînement de charges (1/3 de charge 23, 1/3 de charge 13 puis 1/3 de charge 12) et que les dérivés de twisted sonic sont des enchaînements de pass et charges
Exemples de tricks de la famille : fingerpass, inverse sonic, charge 23...
sous-familles : pass, charges, sonics

Famille de tricks : arounds
famille basée sur la rotation du mod autour d'un doigt au moins.
Exemples de tricks de la famille : ringaround, indexaround, antigravity, gravity backaround, palmbackaround, indexmiddlearound reverse...
Sous-familles : arounds, backarounds

Famille de tricks : taps et spins
famille basée sur des rotations du mod sur une partie de la main.
Exemples de tricks de la famille : hybrid tap T3, copter spin, backspin reverse, palmfulltap, neobackaround, shadow, spider spin, bend tap...
Sous-familles : taps (demi rotations), spins, shadows, neobackarounds, neoarounds

Famille de tricks : wipers
famille basée sur le "basculement" du mod tenu entre les doigts par une extrémité.
Exemples de tricks de la famille : wiper reverse 12, side wiper 13, wiper reverse T2...

Famille de tricks : aerials
famille basée sur la projection du mod en l'air.
Exemple de tricks : P-rial,extended thumbaround release, levitator, cobra bite...
Sous-familles : releases, pops, bounces

Famille de tricks : motionless tricks
famille basée sur l'immobilité du mod dans la main.
Exemples de tricks : devil's horn, fucking stall, thumb go round reverse, armsnaking R, magic reset normal...
sous-familles : stalls, go rounds, snakes tricks (nom arbitraire)

Famille de tricks : swivel tricks
famille basée sur un retournement de la main, le mod pivotant autour d'un doigt

Exemples de tricks : twisted cobra bite, bonkura's trick, pyralux's trick (le premier), transitions palm-back à la SEVEN (pour qu'on puisse visualiser, j'ai mis les noms habituels, pas les notations en swivel)

Vous remarquerez quelques regroupements (sonics, charges et pass) qui m'ont parus logiques (tout les sonic étant des mélanges de charges et pass).
J'ai ajouté les diverses propositions de nouvelles familles et les tricks qui vont avec. Je pense que cette nomenclature est assez complète, j'aimerais avoir vos avis et critiques la concernant (j'ai hésité à mettre les neobacks dans la famille des spins, mais c'était le plus logique).
Vous verrez aussi la sous famille des neoarounds. Je pense qu'elle existe en théorie cette sous-famille, mais personne n'en parle jamais. Je posterai un topic dessus à l'occasion (j'ai essayé de définir les notations des divers neoarounds possibles).
Voilà, n'hésitez pas à dire que c'est nul, et surtout à montrer les faiblesse (catégories trop larges ou trop vides), et à donner des exemples de tricks inclassables dans cette nomenclature, afin qu'elle soit à terme la plus complète possible.

J'essayerai par la suite de poster un complément de nomenclature incluant les divers variations executables autour de tricks, c'est à dire les variations de bases (reverses, inverses, inverted et autres), les impulses divers, le principe de l'armsnaking pendant un trick et les concepts de spin (fingercrossing, fingerstucking & autres). Je n'ajoute pas vraiment de nouvelles choses, j'essaye juste de classifier toute les découvertes afin de délimiter ce qui reste à découvrir.

Et plus tard, beaucoup plus tard (^^), j'essayerai de m'attaquer aux autres groupes (1p2h, 2p1h et autres).

Je vous aime tous, sauf un.

KIRGO

Re: Proposition de nomenclature pour les tricks en 1P1H

mer. 12 nov. 2008 17:22

Bon boulot pour moi, c'est assez clair et concis, juste comme je te le disais de quand même conserver une sous-catégorie "Sonic" vu le nombre qu'il y a de sonic, et l'habitude de le regroupe en une seule famille.

Généralement on entend par famille les Noms de tricks, mais c'est une erreur je pense, tu as bien fait par exemple de regrouper charge et sonic dans la même famille.
Les familles correspondent vraiment aux types de mouvements du mod par rapport aux doigts: pour les Charge la rotation tout le temps "tenue", où l'on ne lâche pas le mod. Pour les Spin la rotation est libre sur une partie de la main. Pour les arounds (mais aussi les pass) la rotation est plus ou moins libre mais le mod tourne autour du doigt, et non pas sur comme un spin, ou tout le temps tenue et en forme de cône comme pour le charge.

Je regrouperais donc moi les tricks en 5 familles principales
-Charges et sonics
-Spins (qui inclue les taps)
-Pass et around (d'ailleurs la différence entre pass est around est minime, la preuve en est de l'existence du "passaround" un hybrid des deux, pass est une sorte de moitié d'around, mais tout le temps tenu, contrairement au passaround qui est réellement la moitié d'un around).
-Swivel tricks (hybrid entre spins et around par l'utilisation d'un pivot)
-Motionless tricks



Lindor
Pen Spinnerette - 2 avertissements

Re: Proposition de nomenclature pour les tricks en 1P1H

mer. 12 nov. 2008 17:31

spin inclu aussi neosonic et shadows. J'ai mis les pass avec les sonics même s'ils iraient mieu avec les arounds afin de pouvoir classifier les twisteds sonic et ses innombrables dérivés.

Je vous aime tous, sauf un.



Phlogistique
Wikititeur

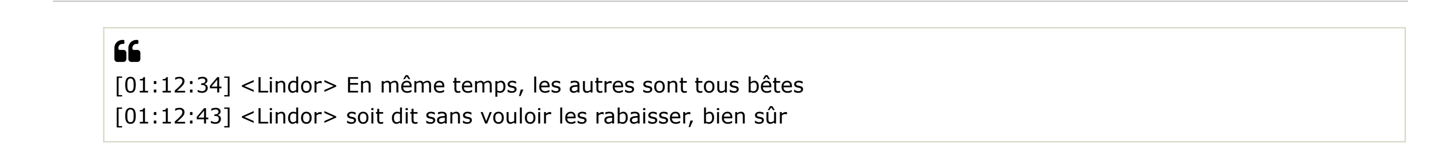


Re: Proposition de nomenclature pour les tricks en 1P1H

jeu. 29 janv. 2009 17:34

À mon avis cette classification par familles de trick n'est pas pertinente. La classification des tricks selon le ou les types de spin, comme pratiquée sur le wiki UPSB, pose bien moins de problèmes et est beaucoup plus puissante.

De plus, classer les pass avec les sonics pour pouvoir classifier les Twisted Sonic est un raisonnement euh... mauvais. En suivant ton raisonnement, on devrait également classifier les pass avec les wiper, puisqu'on les utilise dans les infinity.



> [01:12:34] <Lindor> En même temps, les autres sont tous bêtes
> [01:12:43] <Lindor> soit dit sans vouloir les rabaisser, bien sûr

